

DUNGEONSLAYERS

UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

- VERSIÓN 3.5 -

POR

CHRISTIAN KENNIG

Dedicado a la memoria de Gary Gygax (Julio 27, 1938 – Marzo 4, 2008)

“Me gustaría que el mundo me recordara como al tipo que realmente disfruta con los juegos, y con compartir su conocimiento y diversión con cualquiera.”



DUNGEONSLAYERS

UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

- VERSIÓN 3.5 -

POR

CHRISTIAN KENNIG

ARTE DE TAPA

PAUL C. BUTLER

TRADUCIDO POR

FRANCISCO VERA

CON LA AYUDA DE

MARKUS AUER, ALEXANDER CHIRKOCH, FABIAN MAURUSCHAT, MATTHIAS PLATZER Y THOMAS "BROTKOPP" TRAPP

http://brotkopp.de

MAPAS, DISEÑO Y PRODUCCIÓN

CHRISTIAN KENNIG

¡ATENCIÓN, DUNGEONSLAYER!

Bienvenido a **Dungeonslayers**, el juego de rol, en el que tus personajes matan monstruos y saquean mazmorras de forma primitiva y a la antigua. Las reglas de **Dungeonslayers** se diseñaron para ser simples y básicas a propósito, y así poder volver a la vida el encanto de jugar a la vieja usanza.

Dungeonslayers no se trata de tener reglas elaboradas ni realistas, ni de jugar dramas pseudo intelectuales llenos de monólogos ego maníacos. Se trata de historias directas en un mundo de fantasía tradicional, donde el mal es maligno, los monstruos se matan sin piedad, donde existen trampas malditas y donde esperan fantásticos botines, mientras que el lápiz y el papel cuadriculado logran su magia especial alrededor de la mesa de juego.

Así que, a ponerse nuevamente la cota de malla, desenfundar tu espada o escarbar en tu libro de hechizos, la siguiente mazmorra y sus hordas monstruosas esperan tu regreso.

Christian Kennig

JUEGO DE ROL GRATIS, LICENCIA GRATIS



PERSONAJES

Cada personaje de Dungeonslayers puede alcanzar un nivel máximo de 20 y se compone de nueve **valores base** (3 atributos más 6 cualidades). Mientras más alto el atributo o cualidad, mejor.

ATRIBUTOS Y CUALIDADES

LOS 3 ATRIBUTOS

Cada personaje se describe con tres atributos: **Físico**, **Agilidad** y **Mente**.

FÍSICO (FIS):
Este atributo describe la salud y la talla de un personaje.
Cualidades: Fuerza y Resistencia

AGILIDAD (AGI):
Agilidad mide las capacidades atléticas del personaje.
Cualidades: Reflejos y Destreza

MENTE (MEN):
Indica la inteligencia de un personaje y su capacidad de influenciar a otros.
Cualidades: Razón y Aura

LAS 6 CUALIDADES

Las seis cualidades se ordenan en tres pares directamente relacionados a sus atributos correspondientes.

Físico: *Fuerza y Resistencia*
Agilidad: *Reflejos y Destreza*
Mente: *Razón y Aura*

FUERZA (FU):
Fuerza muestra lo musculoso que eres y lo duro que puedes golpear a tus oponentes.
Atributo: Físico

RESISTENCIA (RE):
¿Es tu personaje un tipo duro que puede aguantar mucho daño?
Atributo: Físico

REFLEJOS (RF)::
¿Tiene tu personaje reflejos felinos y puede esquivar los golpes?
Atributo: Agilidad

DESTREZA (DE)::
Mide la coordinación mano ojo y lo preciso de los ataques a distancia.
Atributo: Agilidad

RAZÓN (RA):
Los personajes con una RA alta son astutos, hábiles deduciendo cosas y pueden ser poderosos hechiceros.
Atributo: Mente

AURA (AU):
Apariencia y carisma de un personaje, y una medida de su talento mágico.
Atributo: Mente

VALORES DE COMBATE

Los valores de combate se calculan con tus valores base y el equipo que llevas encima. Cuando el equipo o tus valores base cambian, debes recalcular tus valores de combate.

PUNTOS DE GOLPE (FIS + RE + 10):
Los puntos de golpe (PG) de un personaje miden el daño máximo que puede aguantar antes de quedar inconsciente

DEFENSA (FIS + RE + VA):
Con Defensa reduces la cantidad de daño sufrido. Armaduras, cascos y escudos aumentan la Defensa en su valor de armadura (VA).

ATAQUE DE MELÉ (FIS + FU):
Importante al atacar cuerpo a cuerpo. Al utilizar un arma, este valor se modifica con el bono de arma (BA).

ATAQUE A DISTANCIA (AGI + DE):
Importante al atacar desde lejos. Al usar un arma de distancia este valor se modifica con el bono de arma (BA).

ESQUIVAR (AGI + RE - VA):
Además de su Defensa, los personajes pueden tratar de reducir el daño esquivando ataques. La armadura (excluyendo la armadura ligera de tela) reduce Esquivar en su valor de armadura (VA).

HECHICERÍA (MEN + AU - VA):
Los hechizos se lanzan con este valor, que sube con el bono de magia (BM) de tu hechizo activo, pero baja con el valor de armadura (VA).

HECHIZOS DIRIGIDOS (MEN + DE - VA):
Importante para lanzar hechizos dirigidos. Aumenta con el bono de magia (BM) de tu hechizo activo, pero disminuye con el valor de armadura (VA).

CREACIÓN DE PERSONAJE

1. ELIGE RAZA

Por defecto, cada jugador pertenece a una de las tres razas: **Elfos**, **Humanos** y **Enanos**.
Ten en cuenta que la elección de raza puede modificarse según la ambientación usada.
Elfos y Enanos tienen algunas **cualidades raciales** que debes anotar en la hoja de personaje, mientras que los humanos ganan un punto de talento gratis (página 8).

RAZA	CUALIDADES RACIALES
Elfo	Pies ligeros (Sigilo y similares +1), Ver de noche, Inmortal (no envejece después de adulto y sólo muere a la fuerza)
Humano	1 punto de talento
Enano	Vista oscura, Longevo (sólo muestra vejez después de adulto)

Ejemplo:
En nuestro ejemplo elegimos un sanador enano, porque esta combinación raza/clase cubre todos los aspectos de crear un personaje.

Primero anotamos Enano en raza y las ***cualidades raciales*** *Vista oscura y Longevo en la hoja de personaje.*

2. ELIGE CLASE

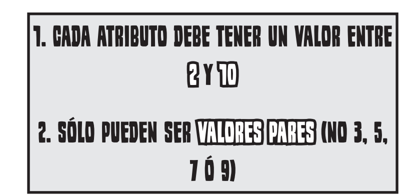
Debes elegir una de las tres clases disponibles (**Guerrero**, **Explorador**, **Hechicero**).
Los hechiceros también deben decidir si quieren jugar un **Brujo**, un **Sanador** o un **Mago**. Esto influye en el tipo de hechizos a los que tiene acceso.

Ejemplo:
Escribimos nuestra clase - sanador - en la hoja de personaje.

Ten en cuenta que algunas mezclas clase/raza pueden no estar disponibles en alguna ambientación.

3. ASIGNA VALORES DE ATRIBUTO

Ahora tienes 18 puntos para distribuir entre tus tres atributos, **Físico**, **Agilidad** y **Mente**, teniendo en cuenta las siguientes reglas:


1. CADA ATRIBUTO DEBE TENER UN VALOR ENTRE 2 Y 10

2. SÓLO PUEDEN SER VALORES PARES (NO 3, 5, 7 Ó 9)

Ejemplo:
Un hechicero necesita un alto atributo de Mente, así que ponemos 8 puntos en él. Los puntos restantes se usan para dejar Físico en 4 y Agilidad en 6.

4. ASIGNA VALORES DE CUALIDAD

Las cualidades se asignan dividiendo el atributo correspondiente en dos y distribuyendo el resultado entre ambas cualidades. Es posible poner todos los puntos en una cualidad dejando la otra en 0.

Ejemplo:
Físico 4 nos permite poner 2 puntos entre Fuerza y Resistencia, Agilidad 6 nos entrega 3 puntos para distribuir entre Reflejos y Destreza y Mente 8 nos deja colocar 4 puntos a cualquiera entre Razón y Aura.

Físico 4	***Agilidad 6***	***Mente 8***
Fuerza 0	*Reflejos 1*	*Razón 2*
Resistencia 2	*Destreza 2*	*Aura 2*

5. BONOS DE RAZA Y CLASE

Cada personaje obtiene puntos de cualidad adicionales de acuerdo a su raza y clase:

RAZA	BONO DE RAZA
Elfo	Reflejos, Destreza o Aura +1
Humano	una cualidad a elección +1
Enano	Fuerza, Resistencia o Destreza +1
CLASS	**CLASS BONUS**
Guerrero	Fuerza o Resistencia +1
Explorador	Reflejos o Destreza +1
Hechicero	Razón o Aura +1

Ejemplo:
Nuestro hechicero enano decide aumentar Resistencia y Aura en uno:

Físico 4	***Agilidad 6***	***Mente 8***
Fuerza 0	*Reflejos 1*	*Razón 2*
Resistencia 3	*Destreza 2*	*Aura 3*

6. HECHIZO INICIAL

Los hechiceros ganan un hechizo de nivel uno de la lista de hechizos. Los hechizos están en la página 12.

Ejemplo:
Nuestro sanador enano decide aprender "Manos Sanadoras", un hechizo S1, disponible para los sanadores.

7. EQUIPO

Todos los personajes comienzan con ropa simple, yesca y pedernal, un pellejo de agua, una manta y una mochila o morral.
También ganan 10 piezas de oro, que pueden gastar en más equipo. La lista de equipo disponible está en la página 13.

Ejemplo:
Anoto el equipo en la sección correspondiente de la hoja de personaje y compro un hacha (BA+1) por 6 piezas de oro, dejando las 4 piezas restantes para una armadura de cuero (VA+1).

8. VALORES DE COMBATE

Las fórmulas para calcular los valores de combate usan siempre las cualidades actuales del personaje.

Los valores de combate deben recalcularse si las cualidades o el equipo cambian.

FÓRMULAS DE VALORES DE COMBATE

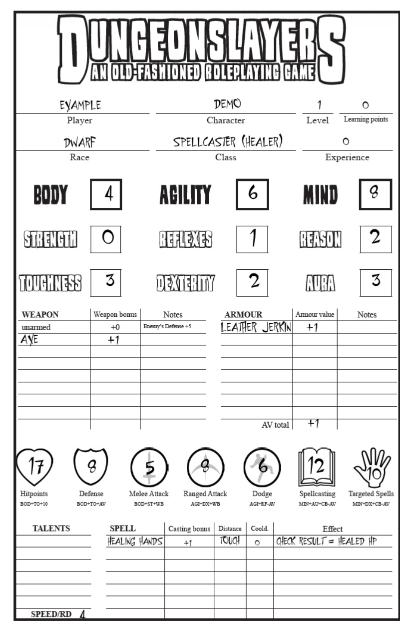
Puntos de Golpe = FIS + RE + 10
Defensa = FIS + RE + VA

Ataque de Melé = FIS + FU + BA
Ataque a Distancia = AGI + DE + BA
Esquivar = AGI + RE – VA

Hechicería = MEN + AU + BM
Hec. Dirigidos = MEN + DE + BM

Ejemplo:
Con las cualidades y equipo actuales, calculo mis valores de combate:

Puntos de Golpe 17, Defensa 8, Ataque de Melé 5, Ataque a Distancia 8, Esquivar 6, Hechicería 12 y Hechizos Dirigidos 10.



9. VELOCIDAD

La velocidad de movimiento de tu personaje es igual a la mitad de su Agilidad +1 (Velocidad = AGI/2 +1) e indica los metros que puede moverse durante un turno de combate.

Ejemplo:
Con Agilidad 6 mi enano puede mover hasta 4 (6/2 +1) metros por turno.

10. TOQUES FINALES

Finalmente anotamos que el nivel del personaje es 1 y que no tiene puntos de experiencia ni de aprendizaje.
Ahora debemos decidir el nombre y género de nuestro personaje.

Si lo deseas, puedes inventar el trasfondo del personaje, por supuesto, con la aprobación del GM.

¿Dónde creció? ¿Cuáles son sus creencias e ideales? ¿Es un aliado fiel, o cambia sus lealtades según la situación?

La última pregunta en especial puede decidirse durante la partida, ¡así que tu personaje está listo para la acción!

EXPERIENCIA

LA ESCALA DE EXPERIENCIA

Cuando los puntos de experiencia (PE) de un personaje alcanzan un cierto umbral, gana un nuevo nivel.
El nivel máximo actual es 20.

Cuando un personaje sube de nivel gana 2 puntos de aprendizaje y 1 punto de talento. Los Hechiceros ganan acceso a nuevos hechizos.

NIVEL	PE	NIVEL	PE
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5	300	15	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10	2.100	20	14.000

Ejemplo:
El elfo explorador Jherrant (Nivel 4 con 289 PE) recibe 48 PE por completar su última aventura. Su nuevo total de PE es 337, lo que significa que Jherrant ha alcanzado el 5to nivel.

PUNTOS DE APRENDIZAJE

Puedes usar los 2 puntos de aprendizaje que obtienes al subir de nivel para subir cualidades y puntos de golpe.
El costo es diferente para cada clase.
A veces será necesario guardar puntos hasta el siguiente nivel para poder subir lo que deseas:

CLASE	FU	RE	RF	DE	RA	AU	PG
Guerrero	2	2	3	3	3	3	1*
Explorador	3	3	2	2	3	3	1*
Hechicero	3	3	3	3	2	2	1*
*: Por cada punto de aprendizaje gastado en puntos de golpe, los guerreros ganan +3 PG, exploradores +2 PG y hechiceros +1 PG.							

Ejemplo:
Jherrant recibe 2 puntos de aprendizaje que puede usar para subir Reflejos o Destreza en 1 punto. Pero prefiere subir su Resistencia (que indirectamente subirá su Defensa y puntos de golpe) y que cuesta a los exploradores 3 puntos de aprendizaje.
Deberá esperar hasta el 6to nivel para gastar 3 de sus 4 puntos de aprendizaje para subir su Resistencia en 1.
Usará el punto que le queda para subir sus puntos de golpe en 2.

APRENDER NUEVOS HECHIZOS

Cuando un hechicero sube de nivel, puede aprender nuevos hechizos. Esto no cuesta puntos de aprendizaje.
En lugar de eso, el hechizo ya debe estar en poder del personaje.

Si no, debe tratar de encontrar hechizos durante sus aventuras (o, por ejemplo, comprarlos en una biblioteca). Por cada nuevo nivel, puede aprender nuevos hechizos hasta que la suma de sus niveles sea igual al nuevo nivel del personaje.

Ejemplo:
El brujo Miroslav llega a 4to nivel. Ahora podrá aprender cuatro hechizos de nivel 1, dos de nivel 2, uno de nivel 1 y uno de nivel 3 o un único hechizo de nivel 4.

TALENTOS

Los personajes ganan 1 punto de talento desde el nivel 2 (excepto los personajes humanos que ganan un punto de talento gratis al crearse).

Los puntos de talento son la única forma para obtener talentos.

Ejemplo:
Como Jherrant ha llegado a 6to nivel, elige un nuevo talento que compra con su punto de talento recién ganado.

PRERREQUISITOS

Ten en cuenta que algunos talentos valen más de un punto de talento (los jugadores deberán ahorrar puntos para comprar más adelante) y que hay ciertos prerrequisitos que pueden diferir entre una clase y otra.
P.E., un talento con un prerrequisito “Guerrero 6” sólo puede aprenderlo un guerrero de nivel 6 o superior.

Si no se menciona una clase en la lista de prerrequisitos, no puede aprender el talento.

Ejemplo:
Jherrant elige el talento Cazador (por un punto de talento), que los exploradores pueden aprender desde el nivel 2.

RANGO DE TALENTO

Los talentos pueden obtenerse varias veces, por lo que se presentan con rangos que van de I a V (P.E., Espadero I-III puede aprenderse tres veces). Los efectos de cada talento se acumulan.

Ejemplo:
Como Jherrant ya compró el talento Cazador al llegar a 4to nivel, ahora obtiene Cazador II.
El bono al chequeo obtenido por el talento Cazador sube de +1 a +2 y Jherrant ahora puede cazar comida suficiente para 2 personas sin problemas.

DESCRIPCIÓN DE TALENTOS

ACRÓBATA I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 3, Explorador 1, Hechicero 3

El personaje es un escalador y gimnasta entrenado.

Gana un bono +1 en los chequeos donde la aptitud acrobática sea importante.

ENTRENADO CON ARMADURA I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 4, Explorador 8

El personaje está entrenado en el uso de armadura pesada.

Puede reducir el penalizador de velocidad de la armadura en 0.5m por rango.

ESPADERO I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 4, Explorador 8, Hechicero 8

El personaje es un formidable luchador de Melé. Gana un bono +1 a su Ataque de Melé.

ATAQUE BRUTAL I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 4, Explorador 8

El personaje puede sumar su Físico a su Ataque de Melé por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.

PAUSA I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Hechicero 4

Este talento reduce el tiempo de pausa de cualquier hechizo hasta un mínimo de 0.

OFICIO I-V ❶ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

El personaje está entrenado en un oficio (+1).

TIRO MORTAL I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Explorador 4

El personaje puede sumar su Agilidad a su Ataque de Alcance por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.

EDUCACIÓN I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

El personaje es muy educado y puede usar su gran conocimiento a su favor.

Gana un bono +1 en los chequeos de conocimientos o acertijos.

FAMILIAR I-III ❶ PUNTO DE TALENTO
Explorador 9, Hechicero 5

El personaje gana un compañero animal por rango en este talento.

Pueden ser criaturas grandes o medianas para exploradores (halcón, perro, caballo, lobo) o pequeñas para hechiceros (gato, rana, cuervo).

Los animales leales siguen órdenes simples como "¡Sentado!" o "¡Ataca!" y su atributo de Razón se incrementa en 1.

No puede mantenerse una conversación con ellos ni pueden ser entrenados como espías u observadores de avanzada.

RÁPIDO I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 6, Explorador 2, Hechicero 4

El personaje correr rápido. Su Velocidad aumenta en 0.5m por rango en este talento.

REFLEJOS RÁPIDOS I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 2, Hechicero 2

El personaje tiene reflejos muy rápidos. Gana un bono +2 a la iniciativa en combate.

PIROMANTE I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Brujo 2, Sanador 10, Mago 4

El hechicero se ha entrenado en el uso de la magia del fuego.
Gana +1 a todos los chequeos relacionados con hechizos de fuego.

SUERTE DEL HÉROE I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 10, Explorador 10, Hechicero 10

La suerte realmente le sonríe a este personaje. Puede repetir un chequeo por rango cada 24 horas.

CAZADOR I-IV ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 5, Explorador 1, Hechicero 9

El personaje se siente en casa en la espesura, lo que le otorga un bono +1 en todos los chequeos relacionados con seguir huellas, cazar y orientarse.

Además, este talento le permite encontrar comida suficiente para una persona por rango, por día en la espesura, cazando o recolectando.

AFORTUNADO I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 2, Hechicero 2

El personaje es tan afortunado que puede ignorar un fallo crítico por rango cada 24 horas.

TIRADOR I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 8, Explorador 4, Hechicero 8

El personaje está entrenado en el combate de distancia lo que le otorga un bono +1 en Ataques de Distancia y Hechizos Dirigidos.

PARAR I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 6, Hechicero 10

El personaje ha aprendido a parar los golpes enemigos. Su Defensa aumenta en +1 por rango.

PERCEPCIÓN I-V ❶ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

El personaje gana un +1 en todos los chequeos de percepción.

PROTECTOR I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Brujo 10, Sanador 2, Mago 6

El hechicero está entrenado en el uso de magia curativa o protectora. Gana un bono +1 en todos los hechizos de curación y protección.

DEVASTADOR I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Hechicero 6

El personaje está entrenado para que sus hechizos causen daños devastadores. Gana +1 en todos los hechizos que se usen principalmente para causar daño y destrucción.

REGENERACIÓN I-V ❶ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

Cuando un personaje muere y pierde algunos puntos de Físico en el proceso, este talento le permite regenerar 1 punto de Físico.

Por supuesto, no es posible aumentar Físico por sobre su valor original.

REAPRENDER I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Hechicero 1

El hechicero puede olvidar hechizos con un nivel total de hechizo igual a su nivel actual, y reemplazarlos con nuevos hechizos del mismo nivel total de hechizo.

SINVERGÜENZA I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

El personaje gana un bono +1 en todas las interacciones sociales donde deba engañar, negociar o debatir.

GOLPE ASESINO I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 6, Hechicero 10

En una Melé el personaje apunta a los sitios más vulnerables de sus oponentes, reduciendo su Defensa en 1.

CAMBIA HECHIZOS I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Hechicero 2

El hechicero ha aprendido a concentrarse en cambiar su hechizo activo actual, ganando un +1 en los chequeos de cambio de hechizos.

FUERZA MÁGICA I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Hechicero 4

El personaje puede sumar su puntuación de Mente a su Hechicería o a Hechizos Dirigidos por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.

INQUEBRANTABLE I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 4, Hechicero 10

El personaje puede aguantar más daño que sus compañeros antes de caer inconsciente.
Puede sufrir 3 puntos de daño adicional por rango antes de quedar fuera de combate.
Un personaje con Inquebrantable III queda fuera de combate cuando sus puntos de golpe llegan a -9 antes que 0, a menos que haya muerto antes.

SIGILO I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 9, Explorador 1, Hechicero 5

El personaje es furtivo y bueno para pasar desapercibido.
Gana un bono +1 en cualquier chequeo de sigilo.

¡A CUBIERTO! I-III ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 8, Explorador 6, Hechicero 10

El personaje es bueno esquivando golpes. Gana un bono +1 por rango a los chequeos de esquivar.

LADRÓN I-V ❶ PUNTO DE TALENTO
Guerrero 9, Explorador 1, Hechicero 7

El personaje gana +1 en los chequeos para encontrar o desarmar trampas, vaciar bolsillos o abrir cerrojos.

DURO COMO HIERRO I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 2, Explorador 2, Hechicero 2

Es personaje está acostumbrado a recibir mucho daño. Gana +2 PG por rango.

MAESTRO EN ARMAS I-V ❷ PUNTOS DE TALENTO
Guerrero 6, Explorador 10

El personaje gana maestría en un tipo de arma (P.E., espadas largas) por rango.
Gana un bono +1 en los ataques con dicha arma y la Defensa de sus enemigos se reduce en 1.
No se puede elegir la misma arma dos veces.



CHEQUEOS

Si no es seguro que la acción de un personaje tenga éxito, el jugador debe tirar dados para hacer un chequeo. El valor del chequeo es igual a la suma del atributo y la cualidad que más se acerquen a lo que el personaje trata de hacer. Si el resultado de tu chequeo en un dado de veinte caras (d20) es menor o igual al valor del chequeo, entonces el personaje tiene éxito.

Ejemplo:
El guerrero enano Gruffneck (Físico 8, Fuerza 2) declara que quiere derribar una puerta tras la cual se esconden unos goblins. El game master decide que el valor del chequeo es la suma del atributo Físico y la cualidad Fuerza. Gruffneck será capaz de forzar la puerta si el jugador obtiene un 10 (= FIS 8 + FU 2) o menos en un d20.

CHEQUEOS TÍPICOS

Derribar puertas: FIS+FU
Escalar: AGI+FU
Bailar: AGI+AU
Descifrar escrito: MEN+RA
Desarmar trampas: AGI+DE
Flirtear: MEN+AU
Saltar: AGI+RF
Conocimiento: MEN+RA
Encender fuego: MEN+DE
Abrir cerrojos: MEN+DE
Abrir puertas secretas: MEN+DE
Percepción: MEN+RE
Vaciar Bolsillos: AGI+DE
Seguir huellas: MEN+RA
Resistir veneno: FIS+RE
Montar: AGI+AU
Sigilo: AGI+RF

MODIFICADORES

A veces las circunstancias harán más fácil o más difícil que el personaje tenga éxito. Esto se representa con modificadores al valor del chequeo. P.E., balancearse en una cuerda sobre un acantilado es mucho más difícil (extremadamente difícil -6) que saltar en un pie (rutina +6), pero debes chequear por AGI+RF en ambos casos.
Los siguientes modificadores deberían indicar al game master cómo modificar los valores de chequeo de acuerdo a la dificultad de la tarea:

rutina +6
muy fácil +4
fácil +2
normal +0
difícil -2
muy difícil -4
extremadamente difícil -6

Ejemplo:
Jherrant quiere examinar unas huellas. Como elfo explorador, Jherrant (MEN 4, RA 2, bono +2 por su talento Cazador II) es un rastreador hábil y experimentado, así que el GM decide que es una tarea muy fácil (+4) para él, subiendo el valor del chequeo de 8 a 12 (= MEN 4 + RA 2 + Cazador II + Muy Fácil 4).

ÉXITOS Y FALLOS CRÍTICOS

Incluso la tarea más improbable puede tener éxito y la acción más fácil fallar miserablemente, lo que se representa con los **éxitos críticos** y **fallos críticos**:
Cada vez que un jugador saca un 1 el chequeo tiene éxito sin importar los modificadores y al determinar el resultado del chequeo, actúas como si se hubiera sacado el máximo posible. Esto se llama éxito crítico.
Sacar un 20 se considera un fallo crítico, ¡incluso si el valor del chequeo era de 20 o más!

Ejemplo:
En un combate contra goblins, el guerrero enano Gruffneck (Ataque de Melé 12) ¡saca un 1 al tratar de golpear! ¡Un éxito crítico! Como el resultado de un éxito crítico siempre es el valor más alto posible, su chequeo es de 12.

VALORES DE CHEQUEO MAYORES A 20

Cuando el valor del chequeo es mayor que 20, haces un chequeo adicional.

El valor del chequeo de la segunda tirada es el del original menos 20 (P.E., si el valor del chequeo es 25, debes tirar dos veces: una con un valor de chequeo de 20 y la segunda con un valor de chequeo de 5).

Los resultados exitosos se suman para obtener el valor final del chequeo.

Ejemplo:
El mercenario Laros (Ataque de Melé 30) lucha contra un temible troll. Ataca al monstruo y hace dos chequeos - uno contra un valor de chequeo de 20 (si, debes tirar, ya que si sacas un 20 es un fallo crítico), y el otro con un valor de chequeo de 10.

Saca 16 y 9 lo que significa que ambos chequeos tuvieron éxito y el troll es impactado con un 25 (=16 + 9).

COMBATE

Los combates se dividen en varios turnos de combate (cada uno de 5 segundos), que se dividen en las siguientes fases:

1. INICIATIVA
El orden en que actúan los combatientes lo determina su **Iniciativa** (AGI + RF).
Si dos oponentes tienen la misma Iniciativa, una tirada decide quién va primero. El número mayor gana la iniciativa por todo el combate.
Si un lado podía sorprender a sus oponentes, obtienen un bono +10 a la Iniciativa.

2. ACCIÓN
En su turno un personaje puede mover hasta (AGI/2 +1) metros y realizar una única **acción**, como entrar en combate de Melé o distancia, esquivar o lanzar un hechizo.

ACCIONES TÍPICAS

Despertar a un personaje inconsciente
Derribar una puerta
Lanzar un hechizo normal
Lanzar un hechizo dirigido
Cambiar el hechizo activo
Concentrarse en un hechizo
Esquivar
Sacar/cambiar armas
Ataque de Melé
Abrir una cerrojo
Beber una poción
Ataque de alcance
Correr (mover doble)
Levantarse y/o sacar arma
Tomar hierbas curativas

ATAQUE Y DEFENSA

Como resultado de un chequeo de ataque con éxito (sea de **Melé** o **Distancia** o un **Hechizo Dirigido**) se resta daño de los actuales puntos de golpe del enemigo.

Cada vez que un personaje sufre daño hace un chequeo automático de Defensa (que no cuenta como acción). Si tiene éxito, el resultado del chequeo se usa para reducir el daño recibido.

Ejemplo:
El enano guerrero Gruffneck (Ataque de Melé 12) golpea a un guerrero orco (Defensa 15) con un 9. Luego, el orco hace su chequeo de defensa. Tiene éxito sacando un 4. El orco pierde 5 (= 9 - 4) puntos de golpe en lugar de los 9.

En lugar de atacar, un personaje puede elegir **Esquivar**, lo que dura hasta su siguiente turno. Cuando un personaje que esquiva es impactado, puede reducir el daño en el resultado de su chequeo con éxito de Esquivar además de su tirada de Defensa.

Ejemplo:
El elfo explorador Jherrant es atacado por dos esqueletos que además tienen la Iniciativa. Cuando es su turno, Jherrant decide esquivar.
Al comienzo del turno siguiente, ambos esqueletos le impactan y él hace un chequeo de Esquivar contra cada uno. El resultado de cada tirada de Esquivar se resta del daño recibido además de su Defensa normal.

MODIFICADOR DE DISTANCIA

Al hacer Ataques a Distancia con armas de disparo o Hechizos Dirigidos, el atacante sufre un penalizador -1 por cada 10m de distancia de su objetivo.

ARMAS Y ARMADURAS

Armas y armaduras también pueden otorgar bonos a los chequeos. El Bono de Arma (BA) y el Valor de Armadura (VA) modifican directamente los valores de combate de un personaje.
También hay armas y armaduras que modifican otros aspectos de los personajes que las portan (como subir la Iniciativa) o que reducen la Defensa del enemigo al atacar.

Ciertas armas como las espadas a dos manos y los arcos largos son incómodas para los enanos, por lo que no pueden usarlas.

Cada personaje puede llevar un casco, una armadura y un par de brazales y grebas a la vez. Muchos tipos de armadura reducen la Velocidad del portador debido a su peso.
Los guerreros pueden usar cualquier armadura. Los exploradores pueden usar cualquiera, excepto la de placas. Los hechiceros están limitados a la armadura de tela con excepción de los sanadores, entrenados en el uso de la armadura de cuero.

Cualquier clase de personaje puede usar escudos, pero sólo junto a armas de una mano.

DAÑO Y CURACIÓN

INCONSCIENCIA
Cuando los puntos de golpe de un personaje llegan a 0 o menos, cae inconsciente. Un personaje inconsciente vuelve después de d20 horas o al ser despertado.

Ejemplo:
Un jefe orco causa 30 de daño a Laros (28 pg). El mercenario falla su tirada de Defensa y cae, quedando con -2 pg.

MUERTE
Cuando los puntos de golpe actuales son menores al valor negativo de Físico (P.E., -9 pg con FIS 8) el personaje muere.

Ejemplo:
Si los puntos de golpe de Laros (FIS 10) hubieran sido reducidos a 18 antes de ser impactado por 30 de daño, habría muerto.

CURACIÓN NATURAL
Los personajes heridos regeneran daño con un chequeo con éxito de FIS+RE cada 24h. la cantidad de daño curado es igual al resultado de la tirada. Cada 4h en cama ganan un bono +1 a este chequeo.

OTROS MÉTODOS CURATIVOS
Vendajes, hierbas, pociones y curación mágica puede comprarse a los mercaderes o en el templo local.

RESURRECCIÓN
En algunas ambientaciones no es rara la resurrección por medios mágicos.

Cuando un personaje es resucitado (por el hechizo Resurrección, por ejemplo) pierde 1 punto de Físico permanentemente. Los personajes con Físico 1 no pueden resucitar.

MAGIA

Hay dos tipos de hechizos: (N) ormales y (D)irigidos.
Usualmente basta un chequeo con éxito para **lanzar un hechizo**, pero a veces el resultado del chequeo es importante.
Para los **Hechizos Dirigidos** el resultado del chequeo es igual al daño causado por el hechizo, igual que en un combate sin magia.

Ejemplo:
El brujo Miroslav lanza un **rayo de fuego** *(hechizo dirigido) al sanador elfo Lios.*
El resultado del chequeo con éxito de 14 equivale al daño, que Lios puede resistir con un chequeo de Defensa.
Después de eso Lios lanza **Dormir** *(hechizo normal). El chequeo de hechicería tiene éxito y Miroslav cae dormido.*

CAMBIAR HECHIZOS

Los hechiceros pueden tener sólo un hechizo activo, pero pueden lanzarlo tan a menudo como quieran.
El único límite es la pausa del hechizo (ver abajo). Para cambiar el hechizo activo actual por otro de su repertorio, un personaje debe hacer un chequeo con éxito de MEN+RA. Esto cuenta como una acción.

Ejemplo:
Después de superar a Miroslav, Lios quiere curarse. Hace un chequeo de MEN+RA, tiene éxito y cambia su hechizo activo de **Dormir** *a* **Manos Sanadoras***, que puede usar en cada turno de ahora en adelante.*

PAUSA

Después de lanzar un hechizo con éxito, el lanzador debe esperar un cierto tiempo igual a la pausa del hechizo antes de poder lanzarlo de nuevo.
Puede decidir lanzar otros hechizos mientras tanto.

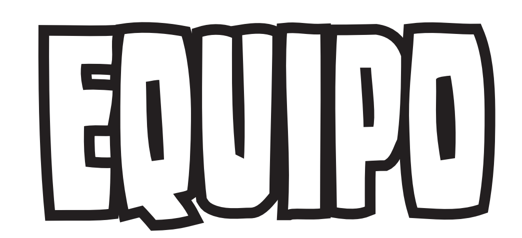
NIVELES DE HECHIZOS

El nivel de un hechizo indica a qué nivel (si es que) puede aprenderse.
Este nivel puede ser distinto para las diferentes escuelas de magia.
El nivel se indica en la columna respectiva (B para brujo, S para sanador y M para mago) de la lista de hechizos (P.E., un 2 en la columna S muestra un hechizo de sanador de 2do nivel o superior).



Hechizo	Tipo	BM	B	S	M	Alcance	Pausa	Efectos	Oro
Flecha de oscuridad	D	+2	2	-	6	RAx10m	0	Hechizo de combate, criaturas de luz -2 en Defensa	75
Flecha de luz	D	+2	-	2	5	RAx5m	1	Hechizo de combate, criaturas de oscuridad -2 en Defensa	45
Desterrar	D	- (FIS+AU)/2	14	8	18	r=RAx2m	100	Destruye no muertos/demonios iguales a medio nivel del lanzador	255
Bendecir	N	+0	-	2	-	RAx2m	1 día	Bono +1 a aliados al alcance en todos los chequeos por RA horas	90
Destello cegador	D	- (AGI+AU)/2	-	1	5	RAx5m	5	Objetivo (sin Defensa) cegado por el chequeo en turnos	10
Hervir sangre	D	- (FIS+AU)/2	13	-	17	RAx10m	1 día	Daño mágico desde el interior = chequeo x2	1580
Calmar animales	N	- (MEN+RA)/2	-	1	7	r=RAx5m	0	Calma animales sin control hasta nivel del lanzador por RA horas	10
Rayo en cadena	D	+3	10	15	10	RAx5m	5	Daño hasta (RA) m alrededor del objetivo (armadura de metal: sin Defensa)	460
Limpiar	N	+0	-	3	7	Toque	0	Quita la suciedad a objetos, comida, personas y ropa	80
Control	N	- (MEN+AU)/2	4	-	8	r=RAx2m	10	El lanzador controla un número de no muertos igual a su nivel	205
Crear comida	N	+0	12	2	7	RAx1m	1 día	Crea una ración diaria de comida para personas igual al nivel del lanzador	90
Crear agua bendita	N	+0	-	1	-	Toque	1 día	Crea unidades de agua bendita (24h) iguales al chequeo (=daño).	10
Exorcismo	N	- (MEN+AU)/2	-	1	-	r=RAx2m	10	Expulsa demonios/no muertos iguales a nivel/2 por RA minutos	10
Bola de fuego	D	+3	10	-	10	RAx10m	10	Daño hasta (RA) m alrededor del objetivo (sin Defensa)	460
Lanza de fuego	D	+2	5	-	5	RAx10m	0	Versión más poderosa del rayo de fuego	210
Rayo de fuego	D	+1	1	-	1	RAx5m	0	Típico hechizo de combate, daño igual al chequeo	10
Vuelo	N	+0	10	20	10	Toque	100	Objetivo vuela por turnos iguales al chequeo (Velocidad: RAx 2m/tn)	460
Forma gaseosa	N	+0	15	15	15	Toque	1 día	Objetivo y equipo se vuelven gaseosos por chequeo máx. en turnos	1000
Curación mayor	N	+0	-	10	-	Toque	1 día	Cura todas las heridas y recupera los pg al máximo (no resucita)	650
¡Alto!	D	- (FIS+AU)/2	6	1	6	RAx5m	10	El objetivo no puede mover por RA turnos; daño rompe el hechizo	10
Manos sanadoras	N	+1	-	1	-	Toque	0	Este toque curativo repone pg iguales al chequeo	10
Luz sanadora	D	+2	-	4	-	RAx2m	2	Un haz de luz repone pg iguales al chequeo	115
Fuego infernal	D	+5	15	-	15	RAx10m	1 día	Daño hasta (RA) m alrededor del objetivo (sin Defensa) por RA turnos	1420
Identificar magia	N	+0	1	5	1	Toque	0	Revela magia, su fuente y funciones (incluye objetos mágicos)	10
Invisibilidad	N	+0	12	20	12	Toque	1 día	El objetivo es totalmente invisible por chequeo minutos o hasta atacar	1120
Lanza de oscuridad	D	+5	10	-	15	RAx10m	0	Hechizo de combate, -2 a criaturas de luz en su chequeo de Defensa	595
Levitación	N	+0	5	7	5	Toque	0	Objetivo levita verticalmente por chequeo turnos (Velocidad: RA m/tn)	210
Luz	N	+5	5	1	1	Toque	0	Una luz como llama envuelve al objetivo por el chequeo en turnos	10
Rayo	D	+3	7	10	7	RAx10m	1	Objetivo impactado por un rayo (sin Defensa con armadura metálica)	310
Escala mágica	N	+0	4	8	4	Toque	1 día	Llama una escala (largo RA x nivel m), mientras el lanzador se concentre	320
Cerrojo mágico	N	+0	1	3	1	Toque	0	Aumenta chequeos de Abrir cerrojo en chequeo por chequeo hasta abrir	10
Escudo mágico	N	+0	8	4	8	Toque	100	El chequeo se suma a la Defensa del objetivo por RAx2 turnos	115
Paso mágico	N	+0	6	10	6	Toque	10	Objetivo voluntario puede teleportarse hasta chequeo x 2 en metros	260
Arma mágica	N	+0	1	1	2	Toque	0	El arma objetivo hace daño mágico (BA+1) por RA turnos	10
Abrir	N	+0	1	2	1	Toque	0	Abre un cerrojo sin dañarlo, 1 lanzamiento por cerrojo	10
Protección	N	+0	4	1	4	RAx2m	0	El chequeo se suma a la Defensa del objetivo hasta su turno siguiente	10
Protección contra veneno	N	+0	8	1	8	Toque	0	Sube Defensa contra veneno en el nivel del lanzador por RA horas	10
Burbuja protectora	N	+0	8	4	8	r=RA m	100	Protege de proyectiles normales por el chequeo en turnos	115
Concha protectora	N	+0	12	8	12	r=RA m	d20 días	Concha impenetrable (sólo desde fuera), dura mientras lanzador se concentre, no puede moverse	765
Alzar esqueletos	N	+0	6	-	-	r=RAx5m	1 día	Alza un esqueleto (no controlado) por nivel del lanzador	670
Alzar zombies	N	+0	8	-	-	r=RAx5m	1 día	Alza un zombie (no controlado) por nivel del lanzador	930
Quitar veneno	N	+0	12	3	12	Toque	10	Neutraliza veneno de inmediato	80
Resurrección	N	+0	-	10	-	Toque	d20 días	Resucita (si no ha muerto hace más de d20 días); no cura; FIS -1	975
Dormir	N	- (FIS+RA)/2	5	2	5	r=RAx2m	10	Duerme un número de enemigos igual al nivel del lanzador (sin Defensa)	45
Ralentizar	N	- (FIS+AU)/2	8	3	8	r=RAx5m	10	Reduce a la mitad el movimiento de enemigos iguales a nivel/2	80
Ataque de estornudos	D	- (FIS+AU)/2	7	3	5	RAx5m	10	Objetivo sufre ataque de estornudos por RA turnos; pierde acciones	80
Invocar demonio	N	- (FIS+AU)/2	10	-	16	r=RA m	1 día	Cumple (RA) mandatos, pero ataca si el chequeo fue un fallo, dura 1 día	1190
Teleportar	N	+0	10	20	10	Toque	1 día	Teleporta lanzador + RA aliados a localización conocida	920
Terror	N	- (MEN+RA)/2	7	5	9	r=RAx5m	1 día	Humanoides hasta el nivel del lanzador huyen por RA minutos	300
Caminar en el agua	N	+0	9	5	9	Toque	0	El objetivo puede caminar sobre el agua por el chequeo turnos	150

Tipo = Hechizo (N)ormal o (D)irigido; BM = modificadores negativos se calculan con los datos del objetivo; S = min. nivel de sanador; M = min. nivel de mago; B = min. nivel de brujo
Los hechizos se compran/encuentran y pueden aprenderse o activarse (sin importar nivel) directo del pergamino. En ambos casos la escritura desaparece.



1 ORO = 10 PLATA = 100 COBRE

En viaje	Precio
Carreta	30PO
Brújula	15PO
Canoa (2 hombres)	20PO
Garfio de escalada	1PO
Carpa (2 hombres)	5PO
Manta gruesa de viaje	5PP
Pellejo de agua (5 litros)	5PP
Utensilios de escritura	2PO

En el mercader	Precio
Manta	1PP
Ración diaria (3 comidas)	1PP
Hierbas curativas (chequeo 10)	1PO
Olla/sartén	5PP
Cuerda (10m)	5PP
Saco	8PP
Pasta de arma (d20 Tn BA+1)	5PP

Iluminación	Precio
Linterna ojo de buey	1PO
Vela	2PC
Yesca y pedernal	5PC
Linterna	5PP
Aceite de linterna (arde por 4h)	5PC
Antorcha (arde por 2h; garrote)	1PC

En la taberna	Precio
"Compañía"	5PP
Banquete para una persona	2PP
Jarra de vino	2PC
Jarra de cerveza	1PC
Comida regular	3PC
Habitación por la noche	5PC
Lugar en el establo	1PC

En el templo	Precio
Vendajes (curan 1 PG)*	5PP
Curación mayor (hechizo)	100PO**
Poción de curación (d20 PG)	10PO
Hechizo curativo (precio por PG)	1PP**
Agua bendita*** (hechizo)	5PP**
Pendiente con símbolo sagrado	1PO
Resurrección (hechizo)	500PO**

*: Pueden vendarse PG iguales a FIS por día
**: Si el PJ es desconocido/evitado
***: Daña demonios/no muertos (chequeo d20)

Armas	Bono de arma	Notas	Precio
Hacha	BA +1		6PO
Hacha de batalla (2m)	BA +3	Iniciativa -2	7PO
Arco, Corto (2m)**	BA +1	Iniciativa +1	6PO
Arco, Largo (2m)**	BA +2	Iniciativa +1	10PO
Garrote*	BA +1		2PP
Ballesta, ligera (2m)**	BA +2	Iniciativa -2	8PO
Ballesta, pesada (2m)**	BA +3	Iniciativa -4, Defensa Enemigo -2	15PO
Daga	BA +0	Iniciativa +1	2PO
Martillo	BA +1	Defensa Enemigo -1	7PO
Maza	BA +1	Defensa Enemigo -1	7PO
Báculo (2m)*	BA +1	Hechizos Dirigidos +1	5PP
Honda	BA +0		5PP
Lanza*	BA +1	Puede usarse en Melé y a distancia	1PO
Espada, Corta	BA +1	Valores aplicables a cimitarras	6PO
Espada, Larga	BA +2	Valores aplicables a bracamantes	7PO
Espada, Ancha	BA +1	Defensa Enemigo -2	8PO
Daga arrojadiza	BA +0	También puede usarse en Melé	2PO
Espadón (2m)	BA +3	Iniciativa -2, Defensa Enemigo -4	10PO

*: se rompe con fallo crítico de Melé/Distancia **: la cuerda se corta con fallo crítico de Distancia

Armadura	Valor de armadura	Notas	Precio
Cota de mallas	VA +2	Velocidad -0,5m	10PO
Grebas/brazales de cuero*	VA +1	en brazos y piernas	4PO
Justillo de cuero	VA +1		4PO
Brazales de placas	VA +1	Velocidad -0,5m	7PO
Armadura de placas	VA +3	Velocidad -1m	50PO
Grebas de placas	VA +1	Velocidad -0,5m	8PO
Casco de placas	VA +1	Iniciativa -1	6PO
Túnica	VA+0		1PO
Túnica (bordada de runas)	VA +0	Aura +1	8PO
Escudo, Madera**	VA +1		1PO
Escudo, Acero	VA +1	Velocidad -0,5m	8PO
Escudo, Torre	VA +2	Velocidad -1m	15PO

* : juego de brazales **y** grebas
**: se rompe con fallo crítico de Defensa

Criminal	Precio
Palanca (como arma BA +1)	8PO
Ganzúas (para abrir cerrojos)	4PO
Máscara	5PC

Servicios Mágicos	Precio
Identificar objeto mágico	5PO

Animales	Precio
Caballo	50PO
Pequeño (pollo, perro, gato)	2PO
Caballo de guerra	500PO
De faena (mula, vaca, cerdo)	20PO

Levantar estructuras	Precio
1m empalizada de madera (alto 3m)	15PP
1m cerco de madera (alto 1m)	4PP
1m muro de piedra (alto 3m)	2PO
Puerta, reforzada	4PO
Puerta, simple	1PO
Portal	6PO
Ventana de vidrio	5PO
Casa (1 piso; entramado)	1PO/m²
Casa (1 piso; madera)	2PO/m²
Casa (1 piso; piedra)	4PO/m²
Fuerte (1 piso; piedra)	50PO/m²
Tierra (si se encuentra a la venta)	5PO/m²

EL GAME MASTER

DIRIGIENDO DUNGEONSLAYERS

Dungeonslayers es un juego muy rápido. Los personajes tienen sus momentos de triunfo, pero también pueden morir fácilmente, así que déjalos disfrutar su gloria lo antes posible. A pesar de que el foco del juego es entretenerse arrasando mazmorras con combates emocionantes, no olvides que puedes dirigir fácilmente campañas en la espesura con mucho viaje o historias de investigación en áreas urbanas.

MAZMORRAS

Una mazmorra es un laberinto subterráneo de túneles llenos de trampas, pasajes secretos, monstruos y muchos tesoros. Siguiendo una ley no escrita, mientras más profundo llegas, más difícil se hace.

PREMIOS EN PE

Especialmente al comienzo de sus carreras, los personajes suben de nivel rápidamente, a veces incluso 2 ó 3 veces en su primera mazmorra. Lo siguiente ayudará al GM a otorgar la cantidad apropiada de PE:

Premios de PE por enemigos
Los premios de PE por enemigos muertos o superados se calculan sumando todos sus valores en PE. El total se divide luego equitativamente entre los miembros del grupo.

Ejemplo:
Cinco personajes han derrotado a diez guerreros goblins, que otorgan 10 PE cada uno. Cada personaje gana 40 PE (= 10 x 20 PE / 5)

Premios de PE por búsquedas
Completar las metas definidas de una aventura (encontrar el artefacto, derrotar al villano, etc.) debería premiarse con al menos un cuarto de los PE obtenidos por derrotar enemigos.

Ejemplo:
Por completar la búsqueda "Destruir la banda goblin" cada dungeonslayer gana 10PE (40/4).

Premios de PE por interpretar
Jugar bien tu personaje y ayudar a crear la atmósfera del juego debería premiarse. Un personaje puede ganar hasta el doble de su nivel en PE por interpretación, por cada situación.

Ejemplo:
Un personaje de 5to nivel puede ganar hasta 10 PE por interpretar a su personaje en cada situación.

Premios especiales
Pensar a fondo, resolver problemas con astucia y alcanzar ciertas etapas de la aventura debería otorgar de 5 a 20 PE. El GM puede entregar 1 PE por cada habitación explorada de la mazmorra.

PELIGROS PARA LOS SLAYERS

Hay más cosas aparte de monstruos que amenazan la vida de un dungeonslayer:

TRAMPAS

Cada mazmorra necesita de algunas trampas bien colocadas que los personajes deban encontrar (MEN+RA) y desarmar (MEN+DX) para evitar sufrir daño.

TRAMPAS TÍPICAS

Pozos
Caer en un pozo causa daño, y algunos pozos tienen estacas en el fondo, que causan daño adicional (Ataque de Melé = profundidad del pozo x 3)

Agujas venenosas
Se usan a menudo para proteger cofres y similares. Atacan con veneno 10+.

Derrumbe de rocas
Los "ataques" de las rocas que caen tienen un valor de chequeo entre 11 y 30 (10+d20).

Trampas de lanza
Una o más lanzas salen disparadas desde los muros. Atacan con Ataque de Melé 15.

FUEGO Y ÁCIDO

Tamaño del fuego	Daño/Trn
antorcha (como garrote)	Ataque
ropas en llamas	d20
fogata	d20
en una casa en llamas	2d20
incendio	5d20
ropa húmeda	-d20
Cantidad de Ácido	**Daño/Trn**
chorro de ácido	Ataque
balde	d20
cuerpo completo	2d20

DAÑO POR CAÍDA

Los Dungeonslayers a menudo tienden a caer desde muy alto. El daño es igual a la distancia en metros de la caída x 3 (P.E., 12 puntos de daño por 4m). La Defensa se aplica normalmente.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Contra la falta de tensión, los encuentros aleatorios pueden impulsar una mazmorra que incluso aburra al GM. Este debería diseñarlos para cada mazmorra. Una tabla de encuentros aleatorios debería incluir encuentros positivos.

MONSTRUOS

¿Qué sería de una mazmorra sin monstruos con los que luchar?

MUERTE RÁPIDA

Los monstruos con menos de 1 PG deben considerarse muertos para apurar el juego (los PNJs importantes son la excepción). Si los jugadores quieren interrogar prisioneros, el GM debería usar las reglas normales.

MEJORANDO LOS MONSTRUOS

Para determinar los PA el GM debería decidir primero si el monstruo es un guerrero, explorador o hechicero.

TESORO

Sin un buen tesoro, incluso la mazmorra más imaginativa pierde su diversión.
Las posibilidades van desde simples pociones de curación (que deberán ser abundantes por lo menos en las primeras mazmorras) o piezas de oro, hasta objetos mágicos que otorguen bonos a atributos o cualidades.
Incluso podrían encontrarse armas o armaduras mágicas, o artefactos más exóticos.

TESORO MÁGICO

Un chequeo con éxito de MEN+AU indicará a un hechicero si un objeto (o lugar) es de naturaleza mágica.
Cuando ya estén seguros de que un objeto está imbuido en magia, pueden usar un chequeo de MEN+RA para identificar las propiedades de un objeto mágico. Ten en cuenta que siempre es necesario saber si un objeto es de naturaleza mágica antes de intentar identificarlo.

TESORO MÁGICO TÍPICO

Poción de pausa (50PO)
Reduce a la mitad la pausa de todos los hechizos por un encuentro de combate.

Botas élficas (500PO)
Estas botas aumentan la Velocidad en 1m.

Llave esmeralda (200PO)
Puede usarse cada 24h para lanzar Abrir en un único cerrojo (valor del chequeo 15).

Poción de curación (10PO)
Este líquido rojo cura d20 puntos de golpe.

Espada ancha mágica +2 (800PO)
El bono mágico permite que la espada ancha hiera a criaturas incorpóreas, y tiene BA +3 / Defensa del enemigo -4.

Cota de malla mágica +1 (500PO)
Suma +1 al VA sin reducir Esquivar en 1.

Varita mágica (precio del hechizo x 5)
Una varita mágica creada específicamente para lanzar un hechizo. Cualquiera que lo conozca puede usar la varita para lanzarlo sin tener que activarlo primero.

Poción de levitación (25PO)
Funciona como el hechizo *Levitación* (valor del chequeo 20; sin fallo crítico posible).

Poción de cambio de hechizo (10PO)
Otorga +10 a todos los chequeos de cambio de hechizo por un combate.

Anillo de protección +1/+2/+3 (500PO-1500PO)
Suma +1/+2/+3 a la VA sin reducir Esquivar.

Anillo de cambio de hechizo (250PO)
Una vez cada 24h el portador puede cambiar uno de sus hechizos sin chequeo. El efecto es instantáneo.

Polvo del sueño (100PO)
Funciona como el hechizo Dormir (valor de chequeo 15) contra un objetivo. Debe arrojarse.

Cuerno de guerra (250PO)
Una vez cada 24h el sonido de este cuerno otorga a los miembros del grupo +1 en todos los chequeos durante un combate.

BESTIARIO

OSO

Físico 12	*Agilidad 8*	*Mente 0*
Fuerza 3	*Reflejos 4*	*Razón 0*
Resistencia 3	*Destreza 0*	*Aura 0*

Ataque Melé: 15 (Defensa enemiga -2)
Esquivar: 10 (12 - 2 tamaño)
Defensa: 15
Puntos Golpe: 50 **PE: 100**

JABALÍ

Físico 10	*Agilidad 4*	*Mente 0*
Fuerza 1	*Reflejos 2*	*Razón 0*
Resistencia 4	*Destreza 0*	*Aura 0*

Ataque Melé: 13 (11 + 2 Colmillos)
Esquivar: 6
Defensa: 16 (14 + 2 pellejo duro)
Puntos Golpe: 24 **PE: 49**

ENREDADERA MORTAL

Físico 6	*Agilidad 8*	*Mente 0*
Fuerza 3	*Reflejos 0*	*Razón 0*
Resistencia 0	*Destreza 4*	*Aura 0*

Ataque Melé: 11 (9 + 2 Enredadera mortal)
Defensa: 6
Puntos Golpe: 16 **PE: 40**

DEMONIO
MENOR / MAYOR / CAÍDO

Físico 8/12/16	*Agilidad 8/12/16*	*Mente 8/12/16*
Fuerza 2/3/4	*Reflejos 2/3/4*	*Razón 2/3/4*
Resistencia 2/3/4	*Destreza 2/3/4*	*Aura 2/3/4*

Ataque Melé: 10/15/20 Defensa enemiga - 2/4/6
Esquivar: 12/15/18 (-2/+0/+2 Tamaño)
Defensa: 10/15/20
Puntos Golpe: 10/25/60 **PE: 66/119/192**

Vuela: Invocación -2. **BA+X/VA+X:** Invocación -X

DRAGÓN DE FUEGO

Físico 20	*Agilidad 16*	*Mente 10*
Fuerza 5	*Reflejos 4*	*Razón 3*
Resistencia 5	*Destreza 4*	*Aura 2*

Ataque Melé: 35 (25 + 10 Garra Defensa Enemiga -10)
Ataque Distancia: 30 (20 + 10 Aliento de fuego)
Esquivar: 12 (20 - 8 Tamaño)
Defensa: 35 (25 + 10 Escamas de dragón)
Puntos Golpe: 350 **PE: 1258**

Aliento de fuego: Usable cada d20 turnos; Alcance DEx10m; forma de cono; sólo Defensa mágica; **Vuela**; **Inmunidad Mental** (contra hechizos mentales como *Dormir*);

GÁRGOLA

Físico 8	*Agilidad 8*	*Mente 0*
Fuerza 2	*Reflejos 3*	*Razón 0*
Resistencia 2	*Destreza 1*	*Aura 0*

Ataque Melé: 12 (10 + 2 Garra de piedra)
Esquivar: 13 (11 + 2 Tamaño)
Defensa: 15 (10 + 5 Piel de piedra)
Puntos Golpe: 10 **PE: 61**

Vuela: Velocidad vuelo = Velocidad x 2

GIGANTE

Físico 16	*Agilidad 6*	*Mente 2*
Fuerza 4	*Reflejos 3*	*Razón 1*
Resistencia 4	*Destreza 0*	*Aura 0*

Ataque Melé: 24 (20 + 4 Tronco de árbol)
Ataque Distancia: 10 (6 + 4 Roca)
Esquivar: 5 (9 - 4 Tamaño)
Defensa: 20
Puntos Golpe: 120 **PE: 164**

RATA GIGANTE

Físico 4	*Agilidad 6*	*Mente 0*
Fuerza 2	*Reflejos 3*	*Razón 0*
Resistencia 0	*Destreza 0*	*Aura 0*

Ataque Melé: 8 (6 + 2 Dientes afilados)
Esquivar: 15 (9 + 4 Rápida + 2 Tamaño)
Defensa: 4
Puntos Golpe: 7 **PE: 28**

GOBLIN

Físico 4	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 0	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 6 (6 + 0 Garrote pequeño/cuchillo)
Ataque Distancia: 7
Esquivar: 10 (8 + 2 Tamaño)

Defensa: 4
Puntos Golpe: 7 **PE: 25**

ARPÍA

Físico 8	Agilidad 6	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 3

Ataque Melé: 12 (10 + 2 Garras)
Esquivar: 8
Spellcasting: 10 (9 + 1 Canto de ave)

Defensa: 11 (10 + 1 Plumaje)
Puntos Golpe: 20 **PE: 98**

Vuela; Canto de ave: Hechicería - (MEN+AU)/2; 1x/objetivo (indefenso);

CABALLO

Físico 8	Agilidad 12	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 6	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 0

Esquivar: 16 (18 - 2 Tamaño)

Defensa: 10
Puntos Golpe: 40 **PE: 70**

ARAÑA MONSTRUOSA

Físico 6	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 1	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 9 (7 + 2 Mandíbulas)
Ataque Distancia: 10 (10 + 0 Telaraña)
Esquivar: 8 (8 + 2 Sentido arácnido -2 Tamaño)

Defensa: 8
Puntos Golpe: 36 **PE: 79**

Telaraña: Sin daño, funciona como *¡Alto!* con duración=daño

OGRO

Físico 10	Agilidad 4	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 14 (12 + 2 Gran garrote)
Esquivar: 2 (6 - 2 Pieles sucias -2 Tamaño)

Defensa: 15 (13 + 2 Pieles sucias)
Puntos Golpe: 46 **PE: 74**

ORCO

Físico 10	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 13 (12 + 1 Lanza)
Ataque Distancia: 8 (7 + 1 Lanza)
Esquivar: 8

Defensa: 13
Puntos Golpe: 23 **PE: 51**

RATA

Físico 2	Agilidad 4	Mente 0
Fuerza 1	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 0	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 4 (3 + 1 Dientes afilados)
Esquivar: 14 (6 + 4 Rápida + 4 Tamaño)

Defensa: 2
Puntos Golpe: 3 **PE: 17**

MONSTRUO DEL ÓXIDO

Físico 8	Agilidad 6	Mente 0
Fuerza 0	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 4	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 10 (8 + 2 Antena de óxido)
Esquivar: 9

Defensa: 16 (12 + 4 Armadura de quitina)
Puntos Golpe: 22 **PE: 60**

Antena de óxido: Destruye armadura de metal (sin importar Defensa)

ESQUELETO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 14 (13 + 1 Espada corta)
Ataque Distancia: 11 (10 + 1 Arco corto)
Esquivar: 9 (10 - 1 Escudo de madera)

Defensa: 13 (12 + 1 Escudo de madera)
Puntos Golpe: 22 **PE: 62**

Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como *Dormir*)

¿ESTO ES TODO?

Las reglas se han mantenido cortas y directas y algunas preguntas han quedado abiertas. Puedes obtener más información, descargas y ayudas en

www.Dungeonslayers.com

y en nuestro foro donde puedes hacer todas tus consultas.

GÓLEM DE PIEDRA

Físico 8	Agilidad 6	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 14 (10 + 4 Puño de piedra)
Esquivar: 7 (9 - 2 Tamaño)

Defensa: 15 (10 + 5 Piel de piedra)
Puntos Golpe: 40 **PE: 81**

Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como *Dormir*)

CEREBRO TENTACULADO

Físico 4	Agilidad 4	Mente 8
Fuerza 0	Reflejos 0	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 4

Esquivar: 6 (4 + 2 Tamaño)
Hechizo Dirigido: 12 (10 + 2 Rayo devora mentes)

Defensa: 6
Puntos Golpe: 8 **PE: 66**

Levita; Hechizo Dirigido: MEN-1 por d20 minutos, sin Defensa; MEN=0 -> el objetivo se vuelve loco permanentemente.

TROLL

Físico 12	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 18 (15 + 3 Gran garrote)
Ataque Distancia: 9 (6 + 3 Roca)
Esquivar: 7 (9 - 2 Tamaño)

Defensa: 17 (15 + 2 Piel de troll)
Puntos Golpe: 50 **PE: 100**

Regeneración: Chequea Curación con chequeo = Físico (12)

LOBO

Físico 8	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 4	Reflejos 4	Razón 0
Resistencia 0	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 15 (12 + 3 Mordisco fuerte)
Esquivar: 16 (12 + 4 Rápido)

Defensa: 9 (8 + 1 Piel de lobo)
Puntos Golpe: 18 **PE: 51**

ZOMBIE

Físico 12	Agilidad 2	Mente 0
Fuerza 3	Reflejos 1	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 15

Defensa: 17 (15 + 2 inmutable)
Puntos Golpe: 25 **PE: 58**

Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como *Dormir*)

EL SEÑOR DE LAS RATAS

TRASFONDO

Hace mucho tiempo un culto a un dios rata aterrorizó el lugar. Sus seguidores construyeron un santuario subterráneo que nunca fue encontrado, a pesar de que el culto fue destruido por los poderes de la luz.
Pero recientemente unas cuantas ratas han llegado hasta el santuario por casualidad y sus poderes les han otorgado fuerza y número.

COMENZANDO LA AVENTURA

Un tabernero se dirige a los personajes: *"Esto es muy embarazoso para mí, pero necesito su ayuda y discreción. Parece que hay un nido de ratas en mi sótano, y son bestias bastante agresivas, ¡se los digo! Ayer incluso atacaron a mi sirviente cuando bajó a buscar un poco de cerveza. ¡Esto es inaceptable! Estaría muy agradecido si pudieran atender este asunto discretamente. ¡Estaría dispuesto a pagar 1 moneda de plata completa por cada rata muerta! ¿Aceptan?"*

EL SÓTANO

Las ratas han cavado túneles a través de los viejos muros de piedra hasta la bóveda del culto de la rata. Estos túneles tienen más o menos 1 metro de alto.

1. Entrada: los peldaños de la escalera se adentran en la oscuridad desde donde pueden escucharse chillidos (MEN+RA).
2. Sótano de cerveza: ***4 ratas*** corretean entre cuatro grandes barriles. Revisar de cerca (MEN+RA) revela una apertura, más o menos de 1m de alto, detrás de uno de los barriles.
3. Sótano de vino: Aquí puede encontrarse otra entrada al túnel (MEN+RA) muy parecida a la de 2. Hay ***seis ratas más***.

LOS TÚNELES

4. Túnel: Las ratas han cavado a través de la tierra suelta creando túneles de 1m de alto al hacerlo. Sólo pueden atravesarse a gatas.
5. Estanque: El túnel termina en una gruta de 2m de alto llena de telarañas. Dos ratas gigantes envueltas en capullos yacen cerca del estanque.
6. Nido de araña: Una ***araña monstruosa*** entró a este lugar a través de un pequeño hoyo hace mucho tiempo y ha creado aquí su nido. El hoyo ahora es mucho más pequeño y no le permite irse.

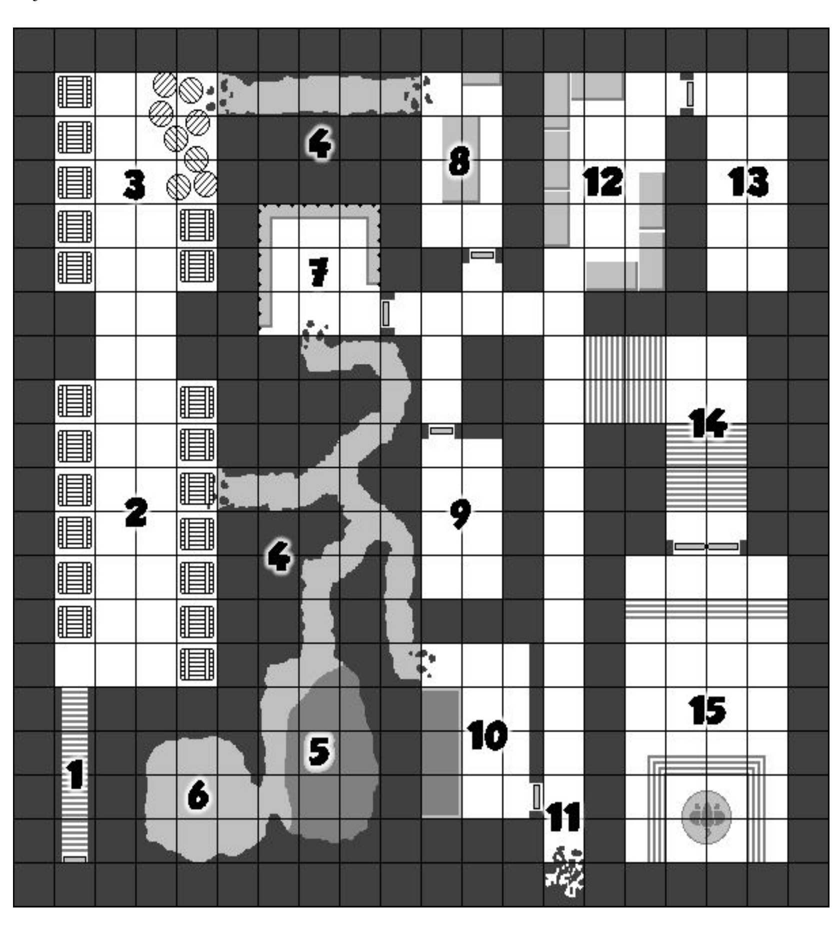
LAS CÁMARAS DE LA RATA

Aquí es donde alguna vez vivieron los cultistas. Ninguna puerta tiene cerrojo y todas tienen agujeros de rata de 50 cm de alto.

7. Vestidor: Hay siete túnicas negras colgando de ganchos en la pared. *Cualquiera que use una de estas túnicas no será atacado por ratas (las ratas gigantes siguen atacando).*
8. Cámara de tortura: Un ***esqueleto*** humano (ver página 16), que ataca al ser tocado, yace sobre un potro.
9. Cámara: ***4 ratas*** y ***4 ratas gigantes*** esperan a los aventureros en esta cámara vacía.
10. Habitación de lavado: Hay una cisterna con agua estancada, donde puede encontrarse un anillo (2 PO).
11. Túnel sin salida: Este túnel ha colapsado hace mucho tiempo. Escarbar entre los escombros revela (MEN+RA) un esqueleto humano vestido con una túnica negra (ver 7.), con una espada corta mágica +1 aún aferrada a su mano.
12. Dormitorio: ***4 ratas*** y ***2 ratas gigantes*** corretean entre los restos mohosos de 6 camas. Una ánfora de metal (poción de curación d20) está escondida bajo una de las almohadas.
13. Armería: Los polvorientos estantes de armas aún guardan dos espadas largas y un escudo de madera.
14. Pasillo de las ratas: Un corredor con muros decorados con frescos del dios rata, que desciende aún más y termina frente a una puerta doble.
La puerta ha sido víctima de los mordiscos de las ratas y ahora muestra muchas aperturas desgastadas.
15. Santuario de la rata: ***5 ratas*** y ***5 ratas gigantes*** se agrupan alrededor de una estatua de 2m de alto del dios rata (un ***gólem de piedra*** que defiende el santuario al ser atacado o profanado) colocada frente a un altar de piedra. El altar debe ser destruido para terminar con el poder del santuario.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Por habitación......................................1PE
Combate.................(PE derrotados/PJ)PE
Interpretación..............................0-20 PE
Destruir el santuario.........................15PE
Completar la aventura.......................15PE



DUNGEONSLAYERS
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

Jugador	Personaje	Nivel	Puntos de Aprendizaje

Raza	Clase	Experiencia

FÍSICO		**AGILIDAD**		**MENTE**	
FUERZA		REFLEJOS		RAZÓN	
RESISTENCIA		DESTREZA		AURA	

ARMA	Bono de arma	Notas
desarmado	+0	Defensa enemiga +5

Armadura	Valor de armadura	Notas
VA total		

Puntos Golpe
FIS+RE+10

Defensa
FIS+RE+VA

Ataque Melé
FIS+FU+BA

Ataque Distancia
AGI+DE+BA

Esquivar
AGI+RF-VA

Hechicería
MEN+AU+BM-VA

Hechizos Dirigidos
MEN+DE+BM-VA

Iniciativa (AGI+RF)

Velocidad 1+(AGI/2)

TALENTOS

HECHIZO	Bono de magia	Distancia	Pausa	Efecto

EQUIPO

Jugador ____________ Personaje ____________

EQUIPO	Localización	Notas

RIQUEZA

ORO PLATA COBRE

1 Oro = 10 Plata = 100 Cobre

HIERBAS Y POCIONES	Efecto

OBJETOS MÁGICOS	Efecto

ARMAS Y ARMADURAS MISCELÁNEAS

ARMA	Bono de arma	Notas

ARMADURA	Valor de Armadura	Notas
VA total		

DUNGEONSLAYERS
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

HABÍA UNA VEZ...

"MUY BIEN, ENTONCES. DESPUÉS DE MATAR Y SAQUEAR UNA DOCENA DE ORCOS, ENTRAN AL SALÓN ADYACENTE. PARECE QUE HAN ALCANZADO EL OBJETIVO DE SU MISIÓN: ILUMINADOS POR LA LUZ DE SU ANTORCHA, DESCUBREN UNOS SÍMBOLOS BLASFEMOS, QUE MANCHAN LOS ALGUNA VEZ ESPLÉNDIDOS MURALES. EN EL CENTRO DE LA HABITACIÓN ESTÁ LA PÚTRIDA FUENTE IMPÍA FRENTE A LA QUE VEN A UNA ÚNICA PERSONA ENVUELTA EN UNA TÚNICA OSCURA. UNA NEGRA AMENAZA EMANA..."

"LO QUE SEA - ¡¡¡ATAQUEEEEEEN!!!"

¿TE APETECE UNA MAZMORRA?

DUNGEONSLAYERS ES UN JUEGO DE ROL DE MESA, EN EL QUE LOS PERSONAJES MATAN MONSTRUOS Y SAQUEAN MAZMORRAS A LA ANTIGUA.

EL SISTEMA DE REGLAS DE DUNGEONSLAYERS FUE DISEÑADO PARA SER MUY RÁPIDO Y SIMPLE - EN MENOS DE 5 MINUTOS TU PERSONAJE ESTARÁ LISTO PARA SU PRIMER VIAJE A UNA MAZMORRA.

ESTE REGLAMENTO CONTIENE TODO LO QUE TU Y TUS AMIGOS NECESITAN PARA JUGAR UNA PARTIDA DE DUNGEONSLAYERS. EXCEPTO UN DADO DE 20 CARAS, CLARO.

- UN JUEGO DE ROL COMPLETO EN 10 PÁGINAS
- MECÁNICAS RÁPIDAS PARA COMBATE Y MAGIA
- REGLAS PARA CREAR PERSONAJES
- UNA MAZMORRA INTRODUCTORIA PARA SAQUEAR

ASÍ QUE, PONTE TU COTA DE MALLAS, TOMA TU ESPADA, ARCO O LIBRO DE HECHIZOS - LAS MAZMORRAS TE ESPERAN...

WWW.DUNGEONSLAYERS.COM